

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	14
PENDAHULUAN	14
1.1 Latar belakang Masalah.....	14
1.2 Identifikasi Masalah	17
1.3 Rumusan Masalah	17
1.4 Ruang Lingkup.....	17
1.5 Tujuan & Manfaat Penelitian.....	18
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis.....	18
1.7 Kerangka Perancangan	20
1.8 Pembabakan	21
BAB II.....	22
LANDASAN TEORI	22
2.1 Teori Komunikasi	22
2.1.1 Pengertian Komunikasi	22
2.1.2 Unsur Komunikasi	22
2.2 Teori Promosi.....	23
2.2.1 Pengertian Promosi.....	23
2.2.2 Promosi Melalui Media Aplikasi <i>Game (Advergame)</i>	24
2.3 Teori Game	24
2.3.1 Pengertian <i>Game</i>	24
2.3.2 Games for Entertainment & Serious Games	24
2.3.4 <i>Serious Games</i> dalam sektor sejarah dan budaya	26
2.3.5 <i>Genre Game</i>	26
2.3.6 <i>GameDesign</i>	28
2.3.7 <i>GameDesignDocument</i>	28
2.3.8 <i>Platform Mobile</i>	28

2.3.9	<i>GameWorldDesign</i>	29
2.3.10	<i>GameArtstyle</i>	29
2.3.11	<i>Game Character</i>	30
2.3.12	<i>Storytelling</i>	31
2.3.13	<i>Gameplay</i>	32
2.3.14	User Interface Design	33
2.3.15	<i>Level Design</i>	34
2.3.16	Elemen Visual Pada Game	35
2.4	Teori Business Model Canvas	37
2.4.1	Pengertian Model Bisni	37
2.4.2	Kanvas Model Bisnis	37
BAB III		39
DATA & ANALISIS		39
3.1	Data	39
3.1.1	Data Mitra	39
3.1.2	Data Objek Penelitian	42
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	47
3.1.4	Data Wawancara Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman	49
3.1.5	Hasil Analisis Wawancara	53
3.1.6	Data Kuesioner	53
3.1.7	Analisis Data Kuesioner	61
3.1.8	Data Karya Sejenis	61
3.1.9	Analisis Matriks Data Karya Sejenis	63
BAB IV		75
KONSEP & HASIL PERANCANGAN		75
4.1	Konsep Pesan	75
4.1.1	<i>BigIdea</i>	75
4.1.2	Tujuan Komunikasi	75
4.1.3	Strategi Komunikasi	75
4.1.4	Judul/Tema	76
4.2	Konsep Kreatif	76
4.3	Konsep Visual	77
4.3.1	Ilustrasi	77
4.3.2	Tipografi	77
4.3.3	Warna	78
4.3.4	<i>LayoutUserInterface</i>	79

4.4	Konsep Media	80
4.4.1	Tujuan Media	80
4.4.2	Strategi Media	81
4.5	Pra Produksi	82
4.5.1	Judul/Tema	82
4.5.2	Tagline.....	82
4.5.3	<i>GenreGame</i>	82
4.5.4	<i>Introduction</i>	82
4.5.5	<i>Storytelling</i>	83
4.5.5	Desain Karakter	85
4.5.6	Environment Design	87
4.5.7	<i>UserInterfaceDesign&Icon</i>	90
4.5.8	<i>StoryBoard (layoutUIpermainan)</i>	93
4.5.9	<i>GameFlow</i>	101
4.5.10	<i>Gameplay</i>	101
4.5.11	<i>LevelDesign</i>	104
4.6	Produksi	105
4.6.1	Teknik Pengerjaan.....	105
4.6.2	Teknik Dokumentasi.....	105
4.7	Pasca Produksi	122
4.7.1	<i>Rendering/Finalisasi</i>	122
4.7.2	<i>UserValidation</i>	133
4.8	Konsep Bisnis	138
4.8.1	Rancangan Anggaran Biaya (Produksi & Promosi)	138
4.8.1	Model Bisnis	140
BAB V		141
PENUTUP		141
5.1	Kesimpulan.....	141
5.2	Saran	142
DAFTAR PUSTAKA		143
LAMPIRAN		146